KAMPUS AKADEMIK PUBLISING
Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa (JIPM)
Vol.4, No.5 Oktober 2026
e-ISSN: 3025-5465, p-ISSN : 3025-7964, Hal 767-777
DOI : https://doi.org/10.61722/jipm.v4i5.2972

ONOMATOPE PADA KOMIK *MENG: RUMAH KOSONG* KARYA RENDRA M. RIDWAN DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Kania Dwi Yolanda Wijayanto[1], Hilda Hilaliyah[2], Elisa Anandari[3]

[1]Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
[2]Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
[3]Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
*Penulis Korespondensi: kaniadwylnd@gmail.com, hilda.unindra@gmail.com, elisanandari45@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the types of onomatopoeia found in the comic Meng: Rumah Kosong by Rendra M. Ridwan and their implications for Indonesian language learning. The study employs a qualitative approach using a descriptive method. The research data consisted of words containing onomatopoeia in the comic Meng: Rumah Kosong. Data collection was conducted using the observation method combined with the read-and-record technique, while data analysis employed content analysis. The results of the study show that 59 instances of onomatopoeia were identified, consisting of 2 instances imitating natural sounds (3.39%), 12 instances imitating human sounds (20.34%), 7 instances imitating animal sounds (11.86%), and 38 instances imitating the sounds of objects or activities (64.41%). The most dominant type was onomatopoeia imitating the sounds of objects or activities. The results of this study can be applied to Indonesian language instruction on fiction texts for eighth-grade students as an alternative contextual teaching material to improve students' ability to understand linguistic elements, particularly onomatopoeia.*

Keywords: *onomatopoeia, comics, semantics, Indonesian language instruction*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis onomatope yang terdapat dalam komik *Meng: Rumah Kosong* Karya Rendra M. Ridwan serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data penelitian berupa kata-kata yang mengandung onomatope dalam komik *Meng: Rumah Kosong*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode simak yang dipadukan dengan teknik baca dan catat, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 59 data onomatope yang terdiri atas 2 data tiruan khas bunyi alam (3,39%), 12 data tiruan khas bunyi manusia (20,34%), 7 data tiruan khas bunyi hewan (11,86%), dan 38 data tiruan khas bunyi benda atau aktivitas (64,41%). Jenis yang paling dominan ialah tiruan khas bunyi benda atau aktivitas. Hasil penelitian ini dapat diimplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi karya fiksi kelas VIII sebagai alternatif bahan ajar kontekstual untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami unsur kebahasaan, khususnya onomatope.

Kata kunci: onomatope, komik, semantik, pembelajaran Bahasa Indonesia

Naskah Masuk: 02 Agustus 2026; Revisi: 02 Agustus 2026; Diterima: 02 Agustus 2026; ; Terbit: 02 Agustus 2026.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, dan pengalaman kepada orang lain. Dalam kajian linguistik, bahasa dipelajari melalui berbagai cabang ilmu, salah satunya adalah semantik. Semantik merupakan cabang linguistik yang mengkaji makna yang terkandung dalam kata, frasa, kalimat, maupun wacana (Amilia & Anggraeni, 2019, p.4) Kajian ini mencakup aspek makna leksikal, relasi makna antarunsur bahasa, dan dinamika perubahan makna dalam penggunaan bahasa sehari-hari (Butar-butar, 2021, p.2). Salah satu kajian semantik yang menarik untuk diteliti ialah onomatope, yaitu kata-kata yang terbentuk berdasarkan tiruan bunyi yang berasal dari manusia, hewan, alam, maupun benda (Rivai, 2019, p.20-21).

Onomatope merupakan unsur kebahasaan yang memiliki hubungan erat antara bentuk bunyi dan makna yang diwakilinya. Menurut Dingemanse 2019, onomatope merupakan bentuk ikonis dalam bahasa yang mampu merepresentasikan pengalaman bunyi secara langsung sehingga memudahkan pembaca memahami situasi yang digambarkan (p.654). Berkaitan dengn hal tersebut, Akita dan Dingemanse (2019), menjelaskan bahwa onomatope tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, tetapi juga sebagai sarana ekspresif yang mampu memperkuat penyampaian makna, emosi, serta pengalaman sensoris dalam sebuah teks (p.3). Penggunaan onomatope banyak ditemukan dalam karya sastra, salah satunya komik. Komik merupakan karya sastra visual yang memadukan unsur verbal dan unsur visual sehingga mampu menyampaikan cerita secara menarik kepada pembaca (Bateman, Wildfeuer, & Hiippala, 2017, p.12).

Kehadiran gambar, dialog, serta efek bunyi dalam komik menjadikan onomatope sebagai salah satu unsur penting yang berfungsi membangun suasana, memperjelas tindakan tokoh, serta memberikan efek dramatik terhadap jalannya cerita. Perkembangan teknologi digital turut mendorong munculnya komik digital yang semakin diminati masyarakat. Salah satu komik digital yang banyak dibaca adalah *Meng: Rumah Kosong* karya Rendra M. Ridwan. Komik ini mengangkat kisah horor dengan nuansa misteri yang memanfaatkan berbagai bentuk onomatope untuk memperkuat ketegangan, menggambarkan gerakan tokoh, serta menciptakan suasana yang lebih hidup. Penggunaan efek bunyi pada komik tersebut menjadi salah satu daya tarik karena mampu memperjelas makna yang tidak selalu dijelaskan melalui dialog.

Penelitian mengenai onomatope pada komik telah banyak dilakukan. Dewi dan Musdolifah (2018) menemukan bahwa onomatope dalam komik Kisah Usil Si Juki Kecil didominasi oleh tiruan bunyi manusia. Fairuz dan Khoiriyah (2022) menunjukkan bahwa onomatope dalam webtoon Sinbi memiliki fungsi memperjelas konteks cerita sekaligus memperkaya pemahaman kosakata. Fadhilah, Suwadi, dan Sugianti (2024) menjelaskan bahwa onomatope dalam webtoon 7 Wonders berfungsi memperkuat aspek visual, emosional, dan komunikatif. Penelitian Ananda dan Gunawan (2025) juga menunjukkan bahwa onomatope memiliki makna kontekstual yang berkaitan dengan waktu, suasana, tempat, dan situasi sehingga berperan penting dalam membangun narasi komik digital.

Meskipun berbagai penelitian mengenai onomatope telah dilakukan, penelitian terhadap komik *Meng: Rumah Kosong* karya Rendra M. Ridwan masih belum banyak ditemukan. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi bentuk onomatope, tetapi juga mengkaji makna yang terkandung di dalamnya serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian semantik, khususnya mengenai onomatope dalam komik digital.

Onomatope dalam komik tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, tetapi juga sebagai unsur multimodal yang menghubungkan teks dengan ilustrasi. Menurut Hermawan 2013, teks multimodal merupakan perpaduan antara bahasa verbal dan unsur visual yang saling melengkapi dalam menyampaikan makna (p.11). Pendapat tersebut diperkuat oleh Bateman, Wildfeuer, dan Hiippala 2017, yang menyatakan bahwa makna dalam komik dibangun melalui interaksi antara gambar, tulisan, tata letak, serta simbol visual lainnya (p.12). Oleh karena itu, keberadaan onomatope dalam komik memiliki peranan penting untuk memperjelas adegan, membangun imajinasi pembaca, dan memperkuat efek komunikasi yang ingin disampaikan pengarang.

Komik *Meng: Rumah Kosong* dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki karakteristik penggunaan onomatope yang cukup beragam, terutama dalam menggambarkan suasana horor, ketegangan, dan aktivitas tokoh. Berbagai bunyi, seperti langkah kaki, pintu yang terbuka, benturan benda, hembusan angin, hingga suara makhluk tertentu direpresentasikan melalui bentuk-bentuk onomatope yang mendukung jalannya cerita. Keberagaman tersebut menunjukkan bahwa onomatope dalam komik

tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga sebagai unsur kebahasaan yang membantu pembaca memahami konteks, emosi tokoh, dan alur cerita secara lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan makna onomatope yang terdapat dalam komik *Meng: Rumah Kosong* karya Rendra M. Ridwan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam kajian linguistik, khususnya semantik, serta memiliki relevansi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi karya fiksi kelas VIII SMP sebagai alternatif bahan ajar yang dapat membantu peserta didik mengidentifikasi bentuk-bentuk onomatope, memahami makna sesuai konteks, serta menerapkannya dalam kegiatan membaca dan menulis cerita fiksi sehingga mampu meningkatkan pemahaman terhadap unsur kebahasaan, membangun suasana, menggambarkan tindakan tokoh, memperkuat alur cerita, dan menumbuhkan minat baca peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan jenis serta makna onomatope yang terdapat dalam komik *Meng: Rumah Kosong* karya Rendra M. Ridwan berdasarkan konteks kemunculannya. Menurut Ismail (2024), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, kalimat, maupun dokumen yang bertujuan memahami suatu fenomena secara mendalam. Sementara itu, metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan fakta-fakta yang ditemukan secara sistematis, objektif, dan sesuai dengan kondisi data yang diteliti tanpa memberikan perlakuan tertentu terhadap objek penelitian.

Objek dalam penelitian ini adalah seluruh bentuk onomatope yang terdapat dalam komik *Meng: Rumah Kosong* karya Rendra M. Ridwan. Sumber data penelitian berupa dialog, narasi, serta efek bunyi *(sound effect)* yang mengandung onomatope dalam komik tersebut. Data penelitian berupa satuan lingual berbentuk kata maupun frasa yang merepresentasikan tiruan bunyi. Penelitian ini memfokuskan analisis pada empat jenis onomatope, yaitu tiruan khas bunyi alam, tiruan khas bunyi manusia, tiruan khas bunyi hewan, dan tiruan khas bunyi benda atau aktivitas berdasarkan teori (Rivai, 2019, p.20-

21). Selain mengidentifikasi jenisnya, penelitian ini juga menganalisis makna onomatope menggunakan kajian semantik sehingga makna setiap data dapat dipahami sesuai dengan konteks cerita.

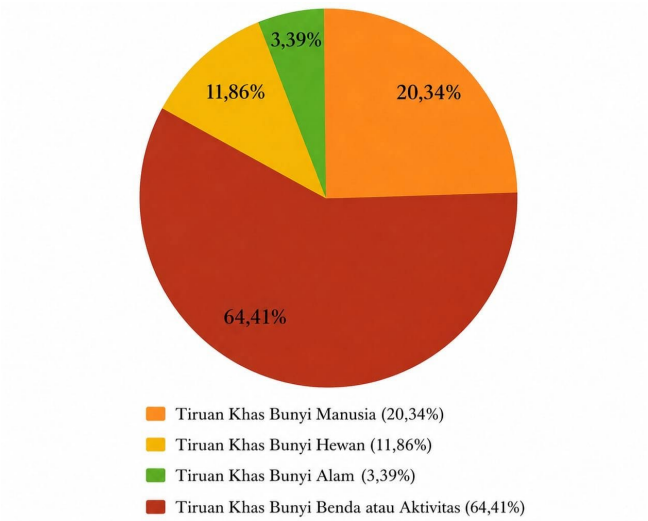
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak yang dipadukan dengan teknik baca dan catat. Peneliti membaca komik *Meng: Rumah Kosong* secara keseluruhan dan berulang-ulang untuk menemukan data yang mengandung onomatope. Setiap data yang ditemukan dicatat ke dalam kartu data atau tabel klasifikasi berdasarkan jenis onomatope. Teknik baca dilakukan untuk memahami konteks penggunaan onomatope dalam setiap adegan, sedangkan teknik catat digunakan untuk mendokumentasikan seluruh data yang relevan dengan fokus penelitian sehingga memudahkan proses analisis. Tabel klasifikasi digunakan untuk memudahkan proses pengelompokan data berdasarkan jenis onomatope, makna, konteks penggunaan, dan halaman kemunculannya dalam komik. Setelah seluruh data dianalisis, hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif disertai contoh data sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan onomatope dalam komik *Meng: Rumah Kosong* karya Rendra M. Ridwan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sumber data dalam penelitian ini berupa onomatope yang terdapat dalam komik *Meng: Rumah Kosong* karya Rendra M. Ridwan yang diterbitkan pada bulan November 2017. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan teori Rivai (2019) mengenai jenis onomatope dan teori Akita dan Dingemanse (2019) mengenai makna onomatope, ditemukan berbagai bentuk onomatope yang digunakan untuk menggambarkan bunyi, gerakan, keadaan, maupun ekspresi tokoh sehingga mampu memperkuat penyampaian cerita. Data yang diperoleh kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis dan maknanya sehingga menghasilkan gambaran penggunaan onomatope dalam komik tersebut.

Persentase Onomatope dalam Komik Meng: Rumah Kosong

Karya Rendra M.Ridwan.



Gambar 1.

Diagram Persentase Onomatope dalam Komik Meng: Rumah Kosong

Karya Rendra M.Ridwan

Berdasarkan diagram temuan onomatope dalam komik *Meng: Rumah Kosong* didominasi oleh tiruan khas bunyi benda atau aktivitas sebesar 64,41%, diikuti tiruan khas bunyi manusia sebesar 20,34%, tiruan khas bunyi hewan sebesar 11,86%, dan tiruan khas bunyi alam sebesar 3,39%. Dengan demikian, tiruan khas bunyi benda atau aktivitas merupakan jenis onomatope yang paling banyak digunakan, sedangkan tiruan khas bunyi alam merupakan jenis yang paling sedikit ditemukan. Total persentase keseluruhan data mencapai 100%.

1. Pembahasan

a) Tiruan Bunyi Khas Alam

Tiruan bunyi alam merupakan onomatope yang merepresentasikan suara-suara yang berasal dari fenomena alam. Bunyi tersebut terjadi secara alami tanpa dipengaruhi oleh aktivitas manusia maupun hewan, seperti suara hujan, angin, petir, ombak, atau aliran air. Adapun beberapa penggunaan onomatope yang termasuk dalam kategori tersebut dapat diuraikan melalui kutipan berikut.

1) "*SYUNG*"

Onomatope *SYUNG* termasuk ke dalam kategori tiruan bunyi alam karena merepresentasikan suara yang menyerupai hembusan angin yang bergerak dengan cepat. Bunyi tersebut digunakan untuk menggambarkan adanya pergerakan udara yang melintas secara tiba-tiba sehingga menimbulkan kesan dinamis dalam cerita. Kutipan kata ini dipergunakan oleh pencipta komik untuk menggambarkan sebuah keadaan gorden yang terkena hembusan angin ke dalam rumah.

2) "*WRRRR*"

Onomatope *WRRRR* termasuk ke dalam kategori tiruan bunyi alam karena merepresentasikan suara aliran air yang mengalir secara terus-menerus. Bunyi ini menggambarkan gerakan air yang menghasilkan suara gemericik atau arus yang terdengar di lingkungan sekitar. Penggunaan onomatope "wrrrr" membantu pembaca membayangkan kondisi alam yang sedang ditampilkan dalam cerita. Kutipan kata ini dipergunakan oleh pencipta komik untuk menggambarkan sebuah keadaan tokoh "Aku" menyalahkan keran, lalu air yang mengalir.

b) Tiruan Khas Bunyi Manusia

Tiruan khas bunyi manusia merupakan onomatope yang merepresentasikan suara yang dihasilkan oleh manusia, seperti tawa, tangisan, teriakan, langkah kaki, atau napas. Dalam komik, onomatope jenis ini berfungsi untuk memperjelas tindakan, ekspresi, dan kondisi tokoh sehingga membantu pembaca memahami situasi yang digambarkan. Adapun beberapa data onomatope yang termasuk dalam kategori tiruan khas bunyi manusia dapat dilihat pada kutipan berikut.

1) "*HUSH HUSH*"

Onomatope *HUSH HUSH* termasuk ke dalam kategori tiruan khas bunyi manusia karena merupakan suara yang diucapkan seseorang untuk menghalau atau mengusir hewan, dalam konteks ini kucing, agar menjauh atau pergi. Bunyi tersebut merepresentasikan tindakan verbal yang dilakukan tokoh dalam situasi tertentu. Kutipan kata ini dipergunakan oleh pencipta komik untuk menggambarkan sebuah keadaan tokoh "Aku" yang sedang mengusir kucing.

2) "*HUAWAAA!*"

Onomatope *HUAWAAA!* termasuk ke dalam kategori tiruan khas bunyi manusia karena merepresentasikan suara tangisan yang disertai teriakan akibat rasa takut yang dialami tokoh. Bunyi tersebut menunjukkan ekspresi emosi yang kuat, yaitu ketakutan, kepanikan, atau keterkejutan terhadap suatu peristiwa. Kutipan kata ini dipergunakan oleh pencipta komik untuk menggambarkan sebuah keadaan tokoh "Aku" yang takut karena kemunculan monster.

c) Tiruan Khas Bunyi Hewan

Tiruan khas bunyi hewan merupakan onomatope yang merepresentasikan suara yang dihasilkan oleh hewan, baik hewan peliharaan maupun hewan liar. Bunyi tersebut digunakan untuk menggambarkan keberadaan, aktivitas, atau respons hewan dalam suatu peristiwa. Dalam komik, onomatope bunyi hewan berfungsi untuk memperjelas situasi cerita serta membantu pembaca membayangkan suasana yang sedang digambarkan. Adapun beberapa data onomatope yang termasuk dalam kategori tiruan khas bunyi hewan dapat dilihat pada kutipan berikut.

1) "*GWAAA!*"

Onomatope *GWAAA!* termasuk ke dalam kategori tiruan khas bunyi hewan karena merepresentasikan suara raungan atau geraman yang menyerupai bunyi makhluk hidup. Kutipan tersebut digunakan untuk menandai kemunculan monster yang menjadi bagian dari cerita.

2) "*BZZZZ*"

Onomatope *BZZZZ* termasuk ke dalam kategori tiruan khas bunyi hewan karena merepresentasikan suara dengungan yang dihasilkan oleh sayap serangga ketika bergerak atau terbang dengan cepat. Kutipan kata ini dipergunakan oleh pencipta komik untuk menggambarkan sebuah keadaan tokoh "Aku" yang diserang kecoa.

d) Tiruan Khas Bunyi Benda atau Aktivitas

Tiruan khas bunyi benda atau aktivitas merupakan onomatope yang merepresentasikan suara yang dihasilkan oleh benda maupun suatu tindakan atau

gerakan tertentu. Bunyi tersebut dapat berasal dari benturan, gesekan, jatuhnya benda, langkah kaki, pembukaan pintu, maupun aktivitas lainnya yang terjadi dalam cerita. Dalam komik, onomatope jenis ini berfungsi untuk memperjelas peristiwa yang sedang berlangsung serta membantu pembaca membayangkan bunyi yang muncul pada setiap adegan. Adapun beberapa data onomatope yang termasuk dalam kategori tiruan khas bunyi benda atau aktivitas dapat dilihat pada kutipan berikut.

1) "*TUK!*"

Onomatope *TUK!* termasuk ke dalam kategori tiruan khas bunyi benda atau aktivitas karena merepresentasikan suara benturan ringan yang dihasilkan ketika suatu benda jatuh dan mengenai permukaan tertentu. Kutipan kata ini dipergunakan oleh pencipta komik untuk menggambarkan sebuah keadaan benda jatuh yang mengenai kepala kucing.

2) "*NYUT NYUT..*"

Onomatope *NYUT NYUT..* termasuk ke dalam kategori tiruan khas bunyi benda atau aktivitas yang digunakan untuk merepresentasikan sensasi berdenyut atau rasa sakit yang dirasakan secara berulang pada bagian tubuh tertentu. Kutipan kata ini dipergunakan oleh pencipta komik untuk menggambarkan sebuah keadaan kepala kucing yang bengkak akibat benda jatuh.

2. Implikasi

Hasil penelitian ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi karya fiksi kelas VIII. *Komik Meng: Rumah* Kosong dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang kontekstual karena menyajikan contoh penggunaan unsur kebahasaan dalam karya fiksi, khususnya onomatope. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik dapat mengidentifikasi penggunaan onomatope dalam cerita, memahami makna yang terkandung di dalamnya, serta menjelaskan fungsi onomatope dalam membangun suasana, menggambarkan tindakan tokoh, dan memperkuat alur cerita.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam komik *Meng: Rumah Kosong* karya Rendra M. Ridwan ditemukan 59 data onomatope yang terdiri atas empat jenis, yaitu tiruan khas bunyi alam, tiruan khas bunyi manusia, tiruan khas bunyi hewan, serta tiruan khas bunyi benda atau aktivitas. Jenis onomatope yang paling dominan adalah tiruan khas bunyi benda atau aktivitas sebanyak 38 data (64,41%), sedangkan yang paling sedikit adalah tiruan khas bunyi alam sebanyak 2 data (3,39%). Berdasarkan analisis menggunakan teori Akita dan Dingemanse (2019), makna onomatope dalam komik dipengaruhi oleh konteks penggunaan sehingga mampu memperkuat penggambaran bunyi, gerakan, suasana, dan ekspresi tokoh. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa komik *Meng: Rumah Kosong* dapat diimplikasikan sebagai alternatif bahan ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP, khususnya materi karya fiksi, untuk membantu peserta didik memahami unsur kebahasaan berupa onomatope serta meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan mengapresiasi karya sastra.

DAFTAR REFERENSI

Amilia, F., & Anggraeni, A. (2019). *Semantik: Konsep dan contoh analisis*. Pustaka Abadi. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CmAkEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA30&dq=pengertian+semantik+dan+jenis+jenis+semantik&ots=OJ4WBK9Gum&sig=YJorqx2TiNnPG_-gc4Jo3xzXH5Y&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20semantik%20dan%20jenis%20jenis%20semantik&f=false

Ananda, Y. N., & Gunawan, S. A. (2025). Bentuk dan makna kontekstual onomatope pada webtoon 'Who's Mr. President?'Karya SMS. *Ilmu budaya: Jurnal bahasa, sastra, seni, dan budaya*, *9*(4), 707-720. http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v9i4.20274

Bateman, J., Wildfeuer, J., & Hiippala, T. (2017). *Multimodality: Foundations, research and analysis – A problem-oriented introduction*. De Gruyter. https://books.google.co.id/books?id=m6swDwAAQBAJ&dq=Cohn+(2017)+dan+Bateman,+Wildfeuer,+dan+Hiippala+(2017)+komik&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s

Charles Butar-butar, D. (2021). *Semantik*. umsu press. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=LkNUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+semantik+&ots=4U3k7NhsDk&sig=QxDLk5Ne9GhWnZgKgiJi_B4DjmM&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20semantik&f=false

Dewi, N. E., & Musdolifah, A. (2018). Onomatope dalam webtoon komik kisah usil si juki kecil karya Faza Meonk Universitas Balikpapan. *Jurnal Basataka (JBT)*, *1*(2), 47-51. https://doi.org/10.36277/basataka.v1i2.35

Dingemanse, M. (2017). Iconicity in language: From form to meaning and back again. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences, 372*(1711), 20160184. https://doi.org/10.1098/rstb.2016.0184

Fadhilah, U., Suwadi, S., & Sugianti, S. (2024). Analisis makna dan fungsi onomatope dalam webtoon "7 Wonders" karya metalu pada season 1. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, *4*(4), 21-35.: https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i4.1697

Fairuz, F., & Khoiriyah, S. N. (2022). Analisis makna onomatope pada webtoon sinbi. *Aksarabaca Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, *3*(2), 461-468. https://doi.org/10.47313/aksarabaca.v3i2.3181

Hermawan, B. (2013). Multimodality: Menafsir verbal, membaca gambar, dan memahami teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *13*(1), 19-28. https://ejournal.upi.edu/index.php/bs_jpbsp/article/view/756

Ismail, I. H. (2024). Pendekatan kualitatif. *Dipetik Desember*, *2*, 2024. https://www.researchgate.net/profile/Indriani-Ismail/publication/386171671_Metode_Penelitian_Kualitatif/links/67472d8ca7fbc259f1925ba6/Metode-Penelitian-Kualitatif.pdf

Jayadi, A., Sa'di, K., & Iqbal, M. (2026). Memahami pendekatan kualitatif dalam penelitian skripsi: Sebuah kajian literatur naratif. *Jurnal Diferensiasi: Jurnal hasil penelitian, pengembangan dan kajian kepustakaan di bidang pendidikan*, *1*(4), 237-249. https://balejurnal.com/index.php/JDPK/article/view/74

Rivai, P. W. (2019). Analisis penggunaan onomatope pada lagu anak-anak berbahasa indonesia. Doctoral http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/5878.